

4 Ознакомление с библиотеками трехмерной графики. Создание простой программы с трехмерной графикой

Используя результаты л. р. №3, изобразить заданное тело (то же, что и в л. р. №3) с использованием средств библиотеки трехмерной графики (предпочтительно OpenGL) без применения готовых структур для хранения тел. Точность аппроксимации задается пользователем. Обеспечить возможность вращения и масштабирования многогранника и удаление невидимых линий и поверхностей.

Параметры освещения и отражающие свойства материала задаются пользователем.